

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MUNTILAN

INFLUENCE LEARNING COOPERATIVE TYPE TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) USED DOMINO CARD MEDIA TO STUDENT'S GEOGRAPHY LESSON RESULT TEN GRADE MUNTILAN SENIOR HIGH SCHOOL

Oleh:

Dwi Handayani

Program Studi Pendidikan Geografi

Email: dee_mojo258@yahoo.co.id

Muhammad Nursa'ban M.Pd.

Dosen Pembimbing. Program Studi Pendidikan Geografi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar geografi siswa, (2) Perbedaan peningkatan hasil belajar geografi siswa yang menggunakan media kartu domino dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu domino.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan model *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Muntilan Tahun Ajaran 2012/2013. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak dua kelas yaitu kelas X-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal *pretest* dan soal *posttest*. Penelitian berlangsung dalam enam kali pertemuan dengan 1 paket kartu domino geografi. Analisa data yang digunakan adalah Uji *Paired Sample t-test* dan Uji *Independent Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dari 38,59 menjadi 77,18 serta nilai rata-rata siswa kelas kontrol dari 37,65 menjadi 71,71. (2) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino geografi dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu domino sebesar 42,59 untuk kelas eksperimen dan 34,06 untuk kelas kontrol.

Kata kunci: metode kooperatif tipe TGT, media pembelajaran kartu domino, hasil belajar geografi

Abstract

This research aims to know: (1) Implementation effect of cooperative learning method type TGT used domino card learning media towards student's geography lesson result. (2) Differences increase of student's geography lesson result who used domino card learning media with student who not used domino card learning media.

This research form appearance experiment research with nonequivalent control group design. The population of this research is all of ten grade students at Muntilan senior high school. Samples of this research taken by purposive sampling technique that is two class X-3 as experiment class and X-4 as control class. This research consist of six time meeting with 1 package geography domino card. Data analysis used is Paired Sample t-Test and Independent Sample t-Test.

The result of this experiment indicated that: (1) Cooperative learning method used domino card learning media influences student's lesson result. That is indicated with increase rate number of experiment class from 38,59 to 77,17 and rate number of control class from 37,65 to 71,71. (2) That is different increase of student's lesson result who used domino card learning media with student who not used domino card learning media amount to 42,59 for experiment class and 34,06 for control class.

Keyword : cooperative method type TGT, domino card learning media, geography lesson result

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia tersebut dapat dicapai melalui suatu proses pembelajaran yang berlangsung secara terus menerus dan saling berkaitan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan yang perlu disinergikan agar tercipta kondisi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran kreatif dan menyenangkan dapat diciptakan guru melalui berbagai cara, salah satunya yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang

disampaikan oleh guru (Slavin, 2005: 8). Salah satu contoh pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Pembelajaran tipe TGT dilakukan melalui 4 tahap, yaitu presentasi guru, pembelajaran dalam kelompok, turnamen akademik dan penghargaan kelompok.

Selain metode pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat berupa permainan agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Media kartu merupakan media yang paling mudah digunakan karena hampir semua siswa mengenal permainan kartu. Permainan kartu yang cukup mudah dimainkan adalah kartu domino. Dalam hal ini, permainan kartu domino akan dikembangkan menjadi media pembelajaran berupa kartu domino geografi.

Hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 1 Muntilan ditunjukkan melalui hasil ulangan harian dan hasil tes semester. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai oleh siswa SMA Negeri 1 Muntilan untuk mata pelajaran geografi adalah 75. Dan berdasarkan informasi dari Ibu Margaretha selaku guru geografi dan pengalaman langsung peneliti saat KKN-PPL, dari setiap ulangan harian yang dilakukan di kelas X, secara umum hanya 50% siswa yang dapat mencapai KKM. Sedangkan 50% lainnya masih dibawah KKM. Hal ini tentu saja masih sangat jauh dari harapan.

Peneliti menggunakan 4 penelitian yang relevan sebagai acuan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jati Mulyahadi (2006) yang berjudul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Teknik TGT di SMP N 1 Sawangan Kabupaten Magelang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknik TGT dapat meningkatkan kualitas belajar IPS. Penelitian relevan yang lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Anita Kurniasari (2012) yang berjudul Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geografi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik TGT di SMA N 1 Pleret Bantul. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bukti-bukti penerapan teknik TGT dapat

meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Geografi.

Penelitian yang digunakan sebagai acuan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yulia Ayu Astuti (2012) dalam penelitiannya berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun ajaran 2012/2013.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka di SMA Negeri 1 Muntilan perlu dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu diperlukan penelitian lebih lanjut tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar dan peningkatan hasil belajar geografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Muntilan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini diadakan di SMA Negeri 1 Muntilan. Pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Juli 2013.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester 1 SMA Negeri 1 Muntilan tahun ajaran 2013/2014. Populasi berjumlah 8 kelas dari kelas X1 – X8.

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* dipilih karena pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan tertentu. Pertimbangan diperoleh melalui informasi yang dikumpulkan selama kegiatan observasi. Dalam penelitian ini yang dijadikan kriteria dan pertimbangan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah kondisi kelas dan hasil belajar siswa yang hampir sama atau homogen.

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa media kartu domino. Berdasarkan teknik tersebut didapatkan kelas X3 sebagai kelas eksperimen dan X4 sebagai kelas kontrol.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experiment*, yaitu mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2009: 114). Tujuan menggunakan metode penelitian ini untuk menganalisis bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT dengan media kartu domino yang diberikan pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X. adanya kelas kontrol yaitu untuk mengurangi pengaruh variabel eksternal yang ditemukan pada kelas eksperimen (Sugiyono, 2009: 114).

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal kedua

kelompok (Sugiyono, 2009: 112-116). Pada kelas eksperimen diberi perlakuan tertentu yaitu menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan media kartu domino, sedangkan pada kelas kontrol belajar dengan menggunakan metode ceramah. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, pada kedua kelompok diberi *post-test*.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, test hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal test hasil belajar geografi.

Teknik Analisa Data

Analisis data akhir ditujukan untuk mengetahui kondisi akhir antara kelompok eksperimen yang dikenai perlakuan dengan menggunakan metode TGT dengan media kartu domino, dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Data yang diperoleh diuji dengan uji t-test. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data dianalisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 17.0 *for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre-Test dilakukan sebelum kelas eksperimen dikenai perlakuan dalam pembelajaran geografi menggunakan metode kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino geografi. Tabel 1 berikut mendeskripsikan hasil penelitian yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata masing-masing kelas dari hasil *pre-test*.

Tabel 1. Data Tes Awal

Variabel	Rerata	Simpangan Baku	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pemahaman materi kelas X-4 (eksperimen)	38,59	7,95	55	25
Pemahaman materi kelas X-6 (kontrol)	37,65	8,88	60	25

Sumber: data *pre-test* yang sudah diolah

Setelah dilakukan pembelajaran dimana kelas eksperimen dikenai perlakuan dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino geografi, kemudian pada masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi tes akhir (*post-test*). Tabel 2 berikut mendeskripsikan hasil penelitian yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata masing-masing kelas dari hasil *post-test*.

Tabel 2. Data Tes Akhir

Variabel	Rerata	Simpangan Baku	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pemahaman materi kelas X-4 (eksperimen)	77,18	9,32	95	60
Pemahaman materi kelas X-6 (kontrol)	71,71	8,85	85	45

Sumber: data *post-test* yang sudah diolah.

Peningkatan hasil belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas control dapat dilihat dari gain atau selisih skor hasil belajar yang diperoleh siswa. Gain atau selisih diperoleh dari hasil *post test* dikurangi *pretest*. Bila skor gain minus (-) berarti terjadi penurunan hasil belajar atau *pretest* lebih baik dari *posttest*. Hasil dari gain tes dapat ditunjukkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data Gain Tes

Variabel	Rerata	Simpangan Baku	Gain Tertinggi	Gain Terendah
Gain Tes kelas X-4 (eksperimen)	38,59	10,25	55	15
Gain Tes kelas X-6 (kontrol)	34,06	9,62	55	10

Sumber: data *pre-test* dan *post-test* yang sudah diolah

Dari data *pre-test*, *post-test* dan gain tes yang telah di peroleh, maka dapat dihitung interval kelas untuk mengetahui distribusi frekuensi data hasil belajar baik untuk kelas eksperimen maupun kelas control dengan menggunakan rumus dari Sturges dalam Sugiyono (2010: 35) sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

Keterangan:

K : Jumlah interval kelas

n : Jumlah data

Log : Logaritma

Sumber : Sugiyono (2010: 35)

Selain menentukan kelas, dalam membuat tabel distribusi frekuensi juga menggunakan rentang data (*range*) dan lebar kelas.

Rentang (*Range*) = Skor tertinggi – Skor terendah.

$$\text{Lebar kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlahkelas}}$$

Berdasarkan perhitungan, maka diperoleh $1 + 3,3 \text{ Log } 32$ adalah 5,966 yang dibulatkan menjadi 6. Rentang data sebesar $95 - 25 = 70$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh lebar kelas $70/6 = 11,66$ yang dibulatkan menjadi 12.

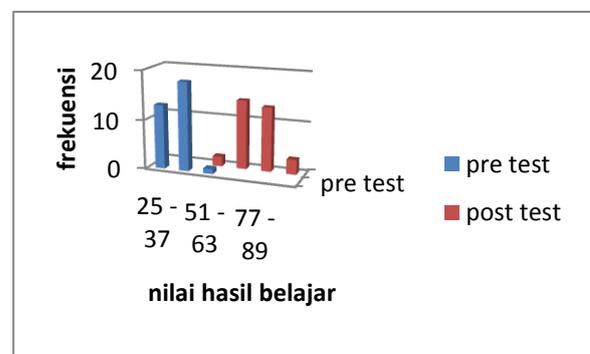
Distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No.	Interval	Hasil Belajar			
		F Awal	F Awal (%)	F Akhir	F Akhir (%)
1.	25 - 37	13	40,6	-	-
2.	38 - 50	18	56,3	-	-
3.	51 - 63	1	3,1	2	6,2
4.	64 - 76	-	-	14	43,8
5.	77 - 89	-	-	13	40,6
6.	90 - 100	-	-	3	9,4
Jumlah		32	100	32	100

Sumber: data primer yang sudah diolah

Data hasil belajar pada tabel 4 tersebut, bila digambarkan ke dalam bentuk diagram batang adalah seperti gambar 1 berikut:



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

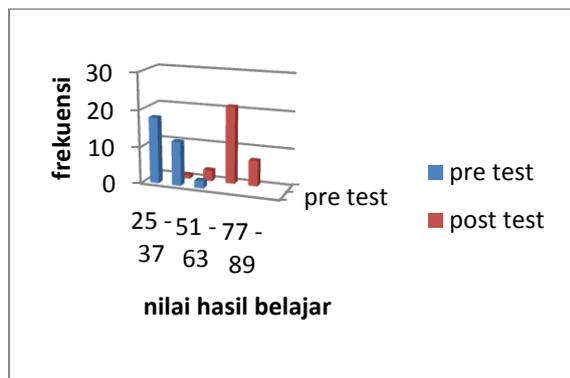
Dari gambar 1, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen, tetapi sebagian besar siswa masih memperoleh nilai pada rentang 64 – 76 yaitu sebanyak 14 siswa. Sedangkan untuk distribusi frekuensi nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

No.	Interval	Hasil Belajar			
		F Awal	F Awal (%)	F Akhir	F Akhir (%)
1.	25 - 37	18	56,3	-	-
2.	38 - 50	12	37,5	1	3,1
3.	51 - 63	2	6,2	3	9,4
4.	64 - 76	-	-	21	65,6
5.	77 - 89	-	-	7	21,9
6.	90 - 100	-	-	-	-
Jumlah		32	100	32	100

Sumber: data primer yang sudah diolah

Data dari tabel 5 di atas, bila digambarkan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Dari gambar 2, dapat dilihat bahwa hasil belajar kelas kontrol juga mengalami peningkatan, dengan nilai terbanyak yang

diperoleh siswa antara 64 - 76 yaitu sebanyak 21 siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan, maka dari penelitian ini, terdapat 2 kesimpulan sebagai berikut: (1) Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dari 38,59 menjadi 77,18 serta nilai rata-rata siswa kelas kontrol dari 37,65 menjadi 71,71. (2) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino geografi dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu domino sebesar 42,59 untuk kelas eksperimen dan 34,06 untuk kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu: mengatur waktu pembelajaran dengan baik, menjelaskan secara runtut tentang tata cara permainan, dan perlunya pemikiran untuk menetapkan materi yang cocok dengan media, karena media kartu domino ini akan lebih efektif jika

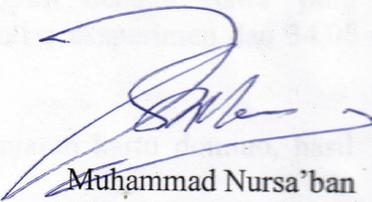
digunakan pada materi yang bersifat hapalan dan ingatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (1997). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Slavin, E. Robert. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* (Penerjemah: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media
- (2009). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (Penerjemah: Drs. MariantoSamosir, S.H.). Jakarta Barat: PT Indeks
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Yogyakarta, 22 September 2016

Reviewer



Muhammad Nursaban
19780710 200501 1 0003